



SAFA

ACTIVIDADES PSeInt INTRODUCTORIAS

Actividades

Actividad 1

Dadas dos **variables** numéricas **A** y **B**, que el usuario debe teclear, se pide realizar un algoritmo que intercambie los valores de ambas **variables** y muestre cuánto valen al final las dos **variables** (recuerda la asignación).

Actividad 2

Algoritmo que lea dos números, calculando y escribiendo el valor de su suma, resta, producto y división.

Actividad 3

Algoritmo que lea dos números y nos diga cuál de ellos es mayor o bien si son iguales (recuerda usar la estructura condicional **SI**)

Actividad 4

Algoritmo que lea tres números distintos y nos diga cuál de ellos es el mayor (recuerda usar la estructura condicional **Si** y los operadores **lógicos**).

Actividad 5

Diseñar un algoritmo que pida por teclado tres números; si el primero es negativo, debe imprimir el producto de los tres y si no lo es, imprimirá la suma.

Actividad 6

Realizar un algoritmo que lea un número por teclado. En caso de que ese número sea 0 o menor que 0, se saldrá del programa imprimiendo antes un mensaje de error. Si es mayor que 0, se deberá calcular su cuadrado y la raíz cuadrada del mismo, visualizando el número que ha tecleado el usuario y su resultado ("Del numero X, su potencia es X y su raíz X"). Para calcular la

raíz cuadrada se puede usar la función interna **RAIZ(X)** o con una potencia de **0,5**.

Actividad 7

Un colegio desea saber qué porcentaje de niños y qué porcentaje de niñas hay en el curso actual. Diseñar un algoritmo para este propósito (recuerda que para calcular el porcentaje puedes hacer una regla de 3).

Actividad 8

Una tienda ofrece un descuento del 15% sobre el total de la compra durante el mes de octubre. Dado un mes y un importe, calcular cuál es la cantidad que se debe cobrar al cliente.

Actividad 9

Realizar un algoritmo que dado un número entero, visualice en pantalla si es par o impar. En el caso de ser 0, debe visualizar “el número no es par ni impar” (para que un número sea par, se debe dividir entre dos y que su resto sea 0)

Actividad 10

Modificar el algoritmo anterior, de forma que si se teclea un cero, se vuelva a pedir el número por teclado (así hasta que se teclee un número mayor que cero) (recuerda la estructura mientras).